Soñando espacios reales, realizando espacios soñados: la construcción socio-antropológica del espacio hiperreal.

VICTOR RENOBELL

vrenobell@uoc.edu



Soñando espacios reales…

CuidadeS

Sueños

… realizando espacios soñados.

Lo que ahora es evidente,
alguna vez fue imaginario.

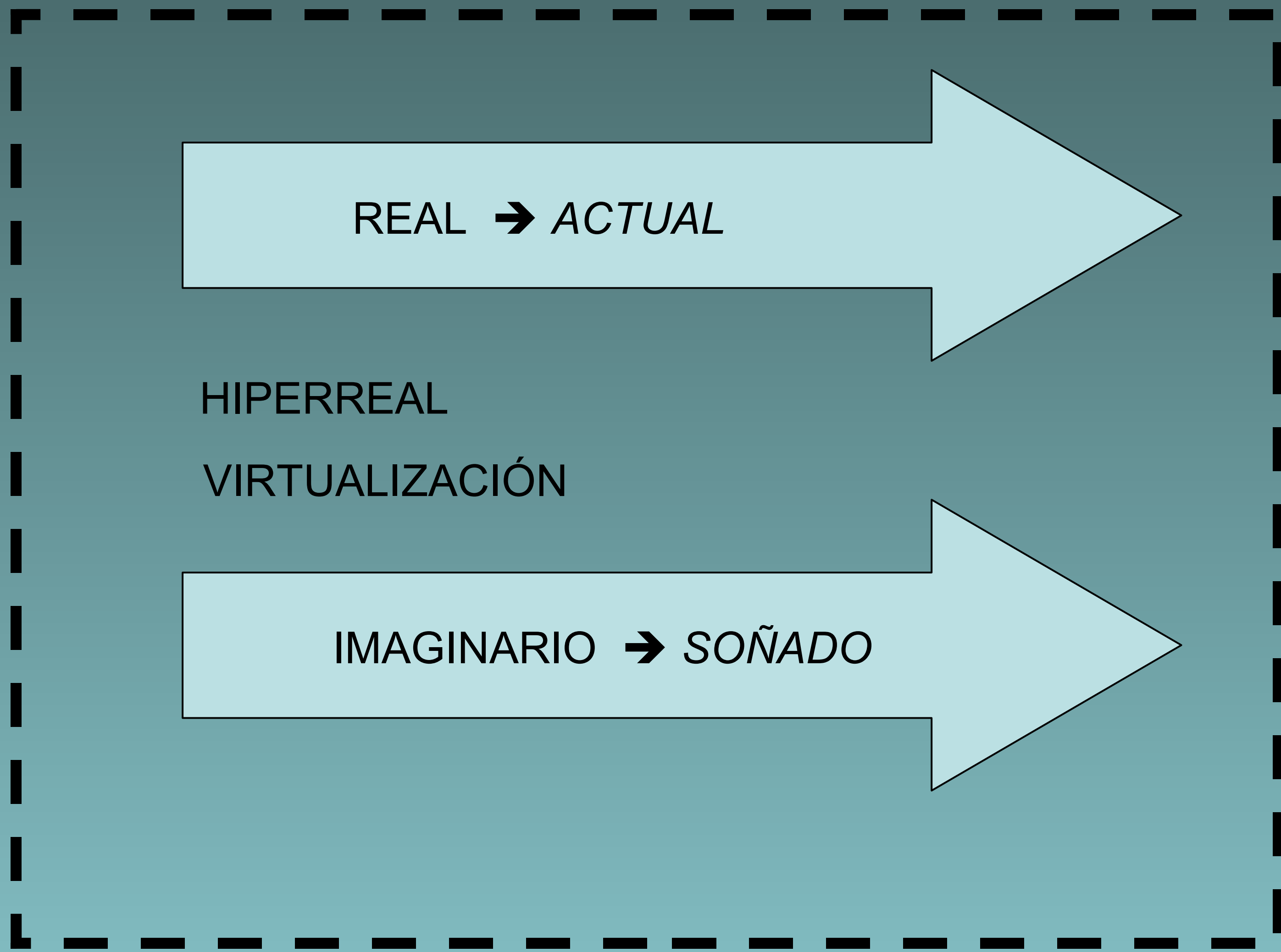
W. Blake

TIEMPO – REALIDAD - ESPACIO

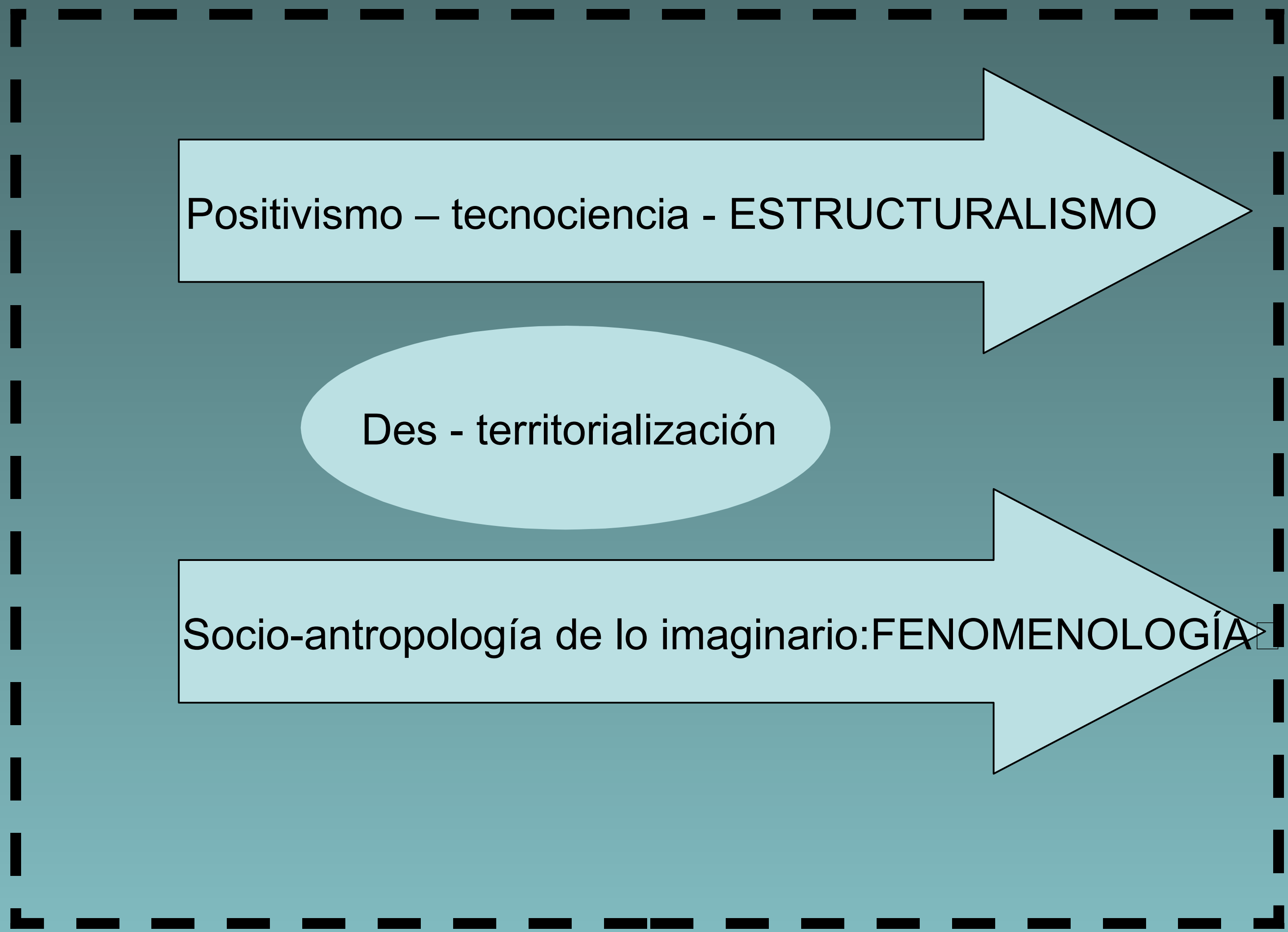
V i r t u a l i z a c i ó n …

E s p a c i o h i p e r r e a l …

PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



ESPACIO EXPANDIDO !!

IMAGINARIO

REALIDAD

Nuevos modelos de ciudades = espacios

Nuevo *big ben* convivencial.cultural.territorial
Expansión de las ciudades del s. XVIII al s. XXII
Fenómeno de las MEGA-metrópolis
Pirámide demográfica
Nuevos usos sociales
Políticas urbanísticas
Tecnologías de la comunicación
Consumismo postindustrial
Distribución de productos y consumibles…

México DF





Sao Paulo





Tokio,

New York,

etc…

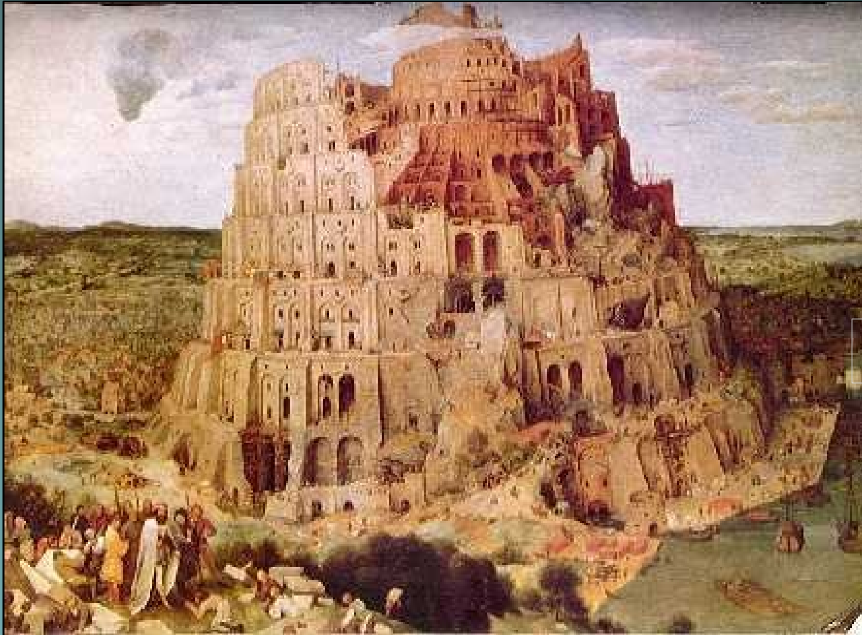


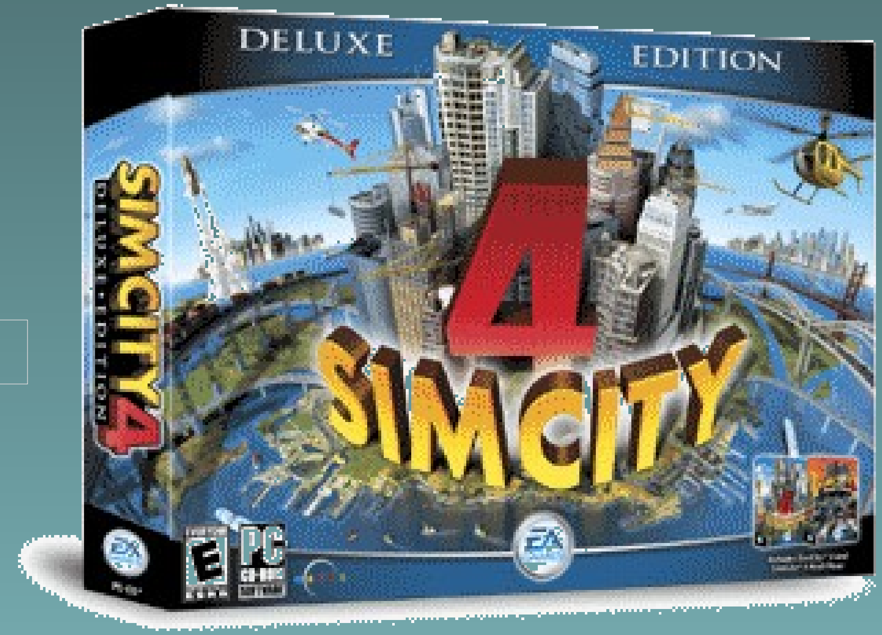




Torre de BABEL

SimCity 4

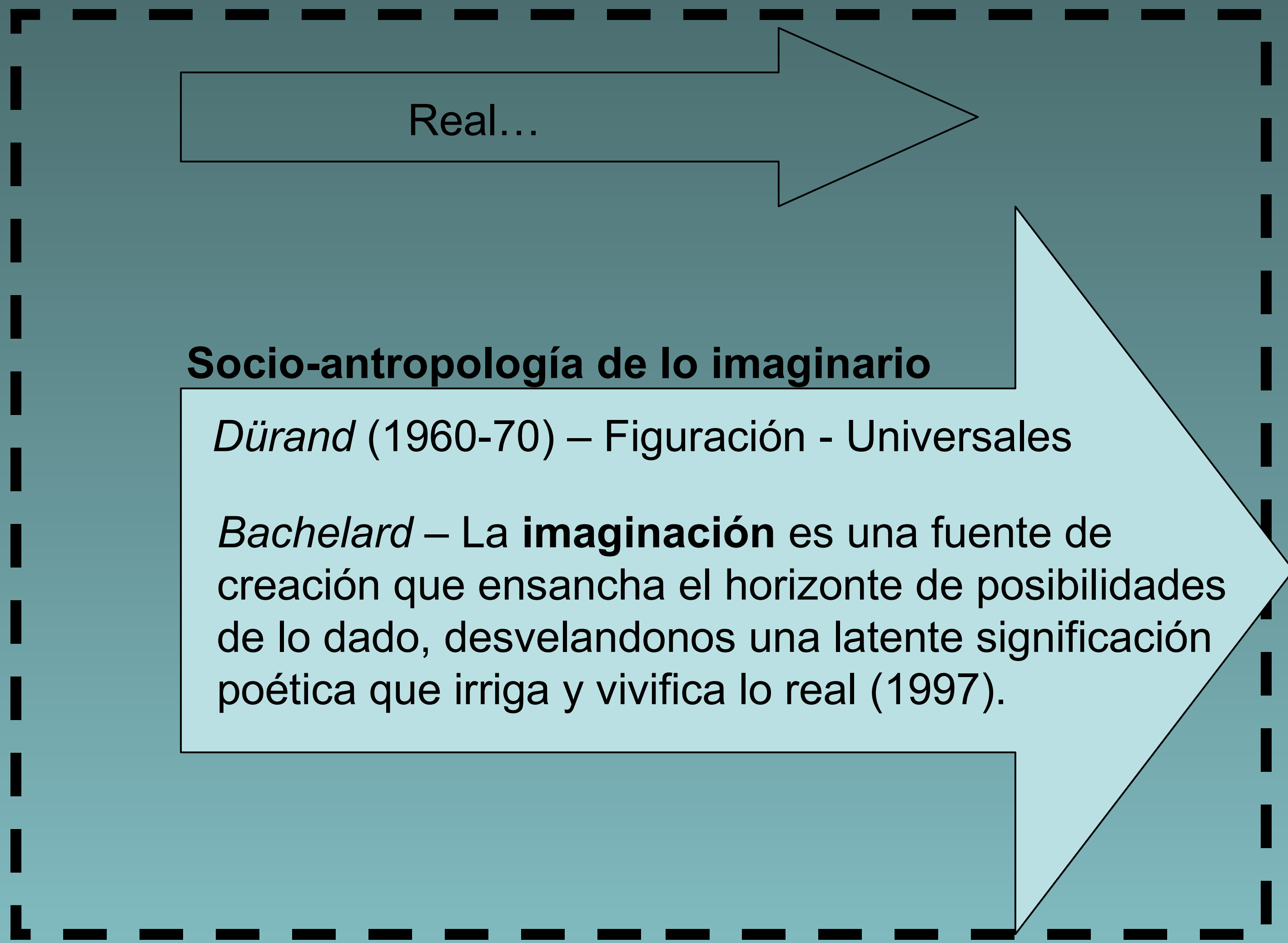




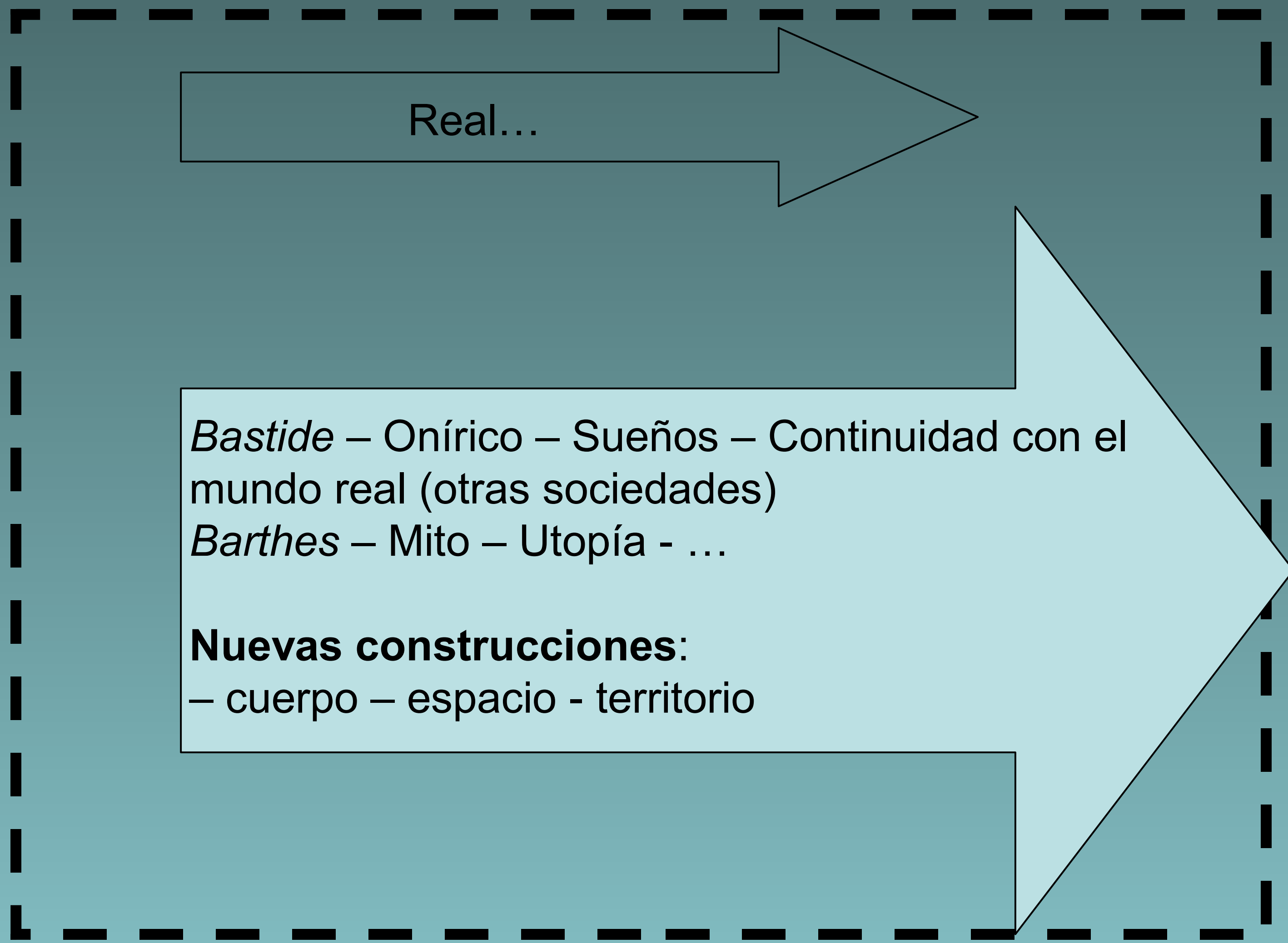
La Torre de Babel es una construcción de tipo zigurat que es mencionada en la Biblia. Según se narra en el capítulo 11 del Génesis, los hombres pretendían, con la construcción de esta torre, alcanzar el cielo.

El videojuego SimCity 4, desarrollado por Maxis, es la continuación de la serie de Sim City, creado por Will Wright en 1989 cuya finalidad es la construcción y desarrollo de una ciudad con un amplio sentido del urbanismo.

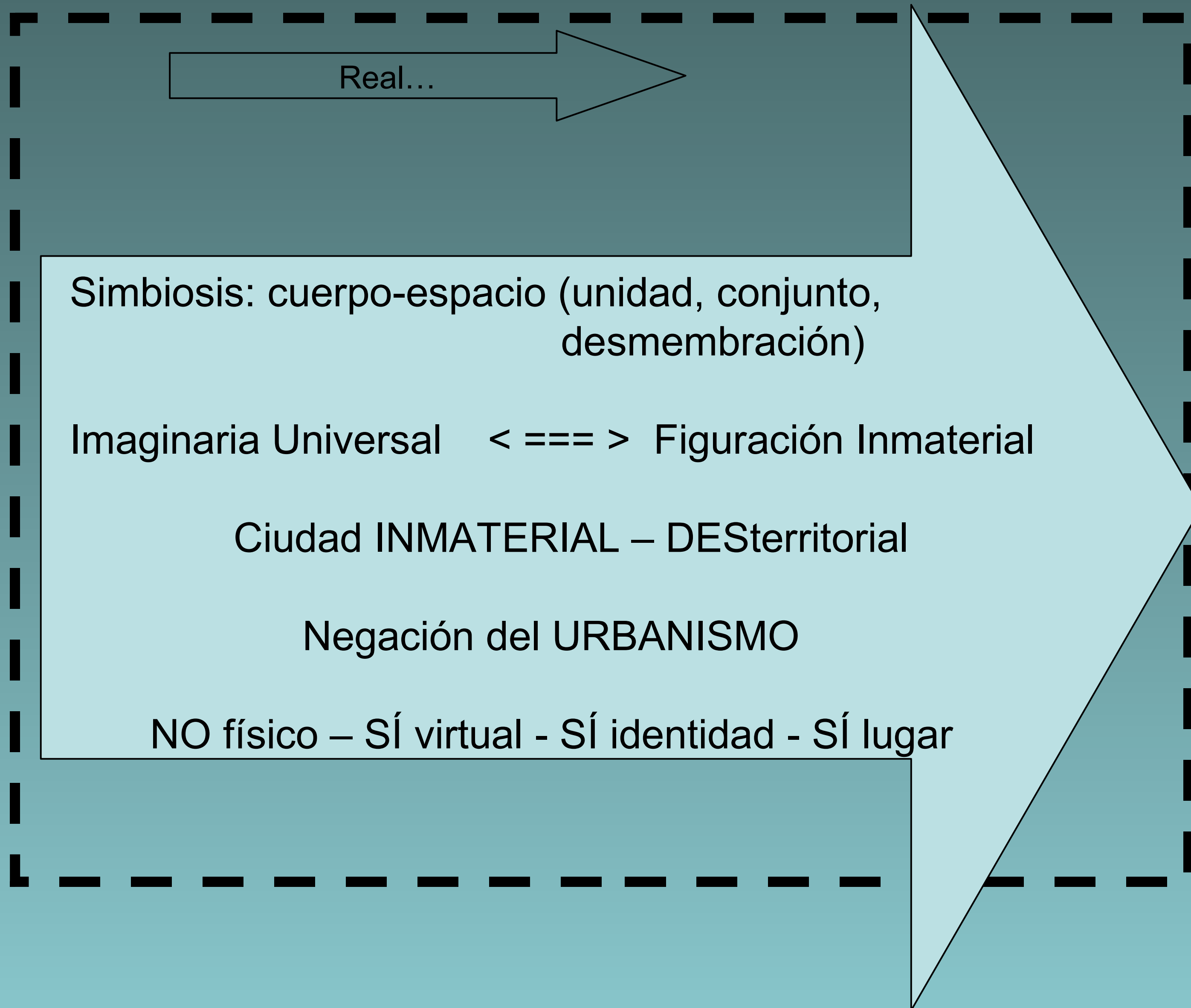
PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



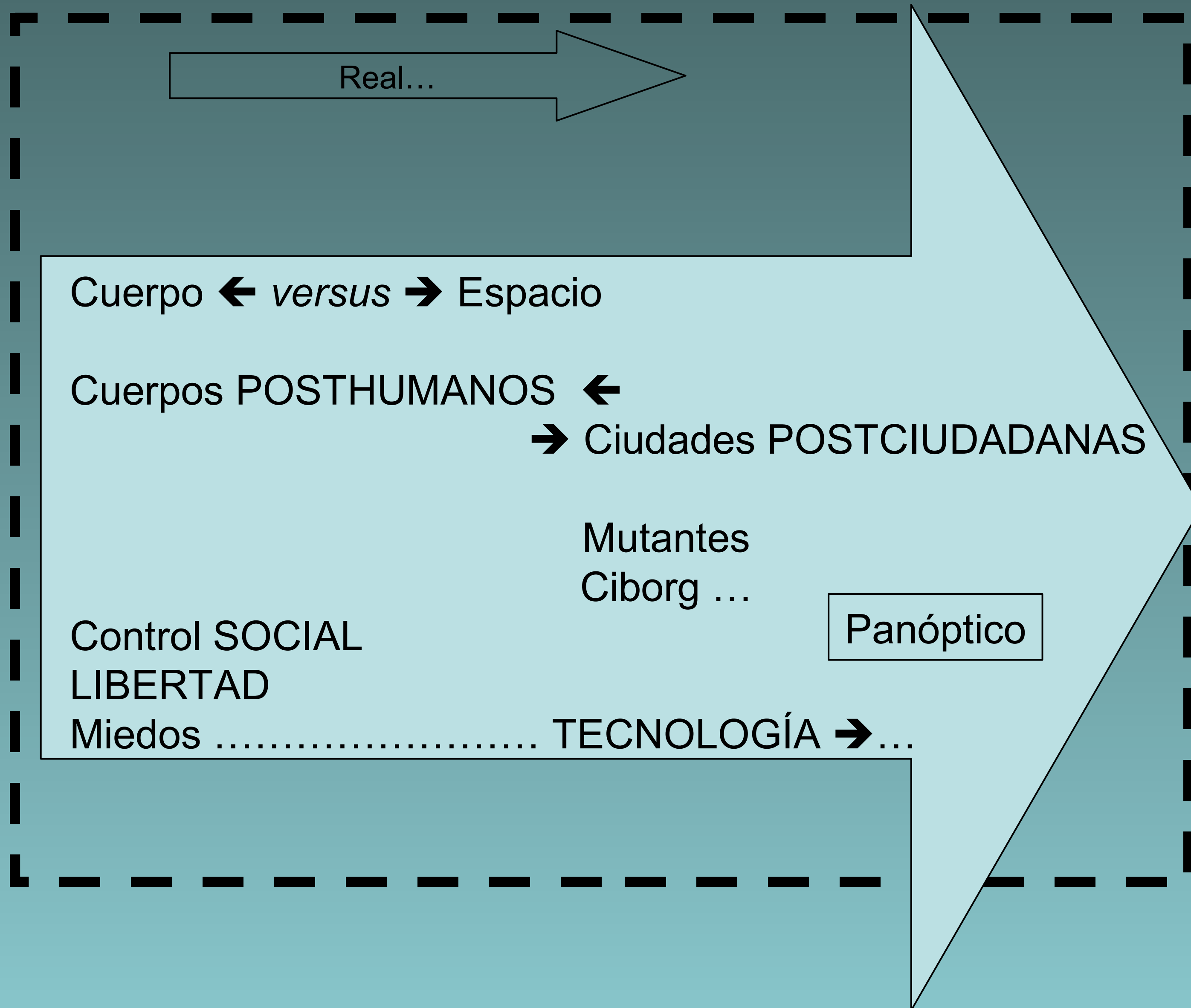
PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



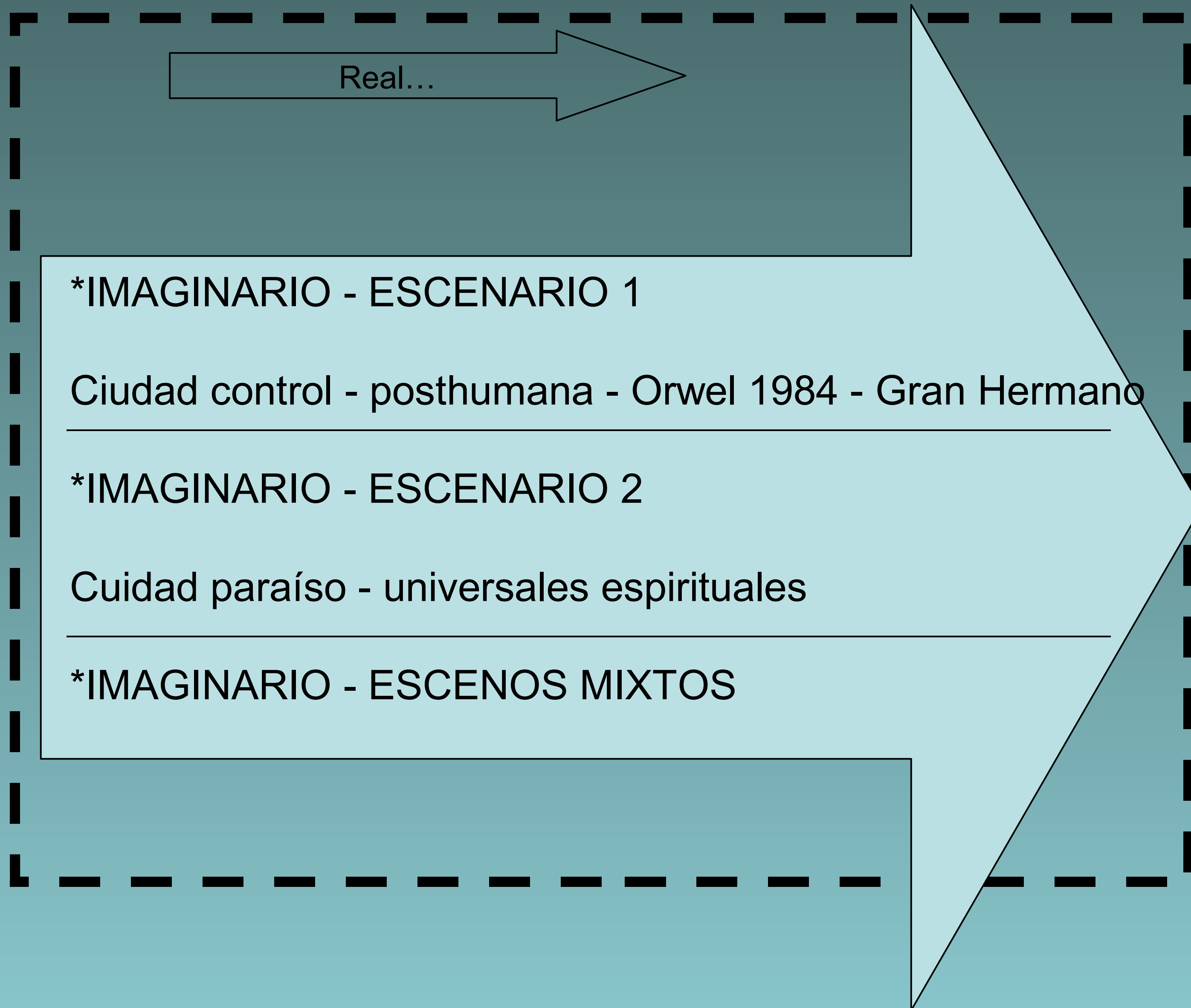
PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



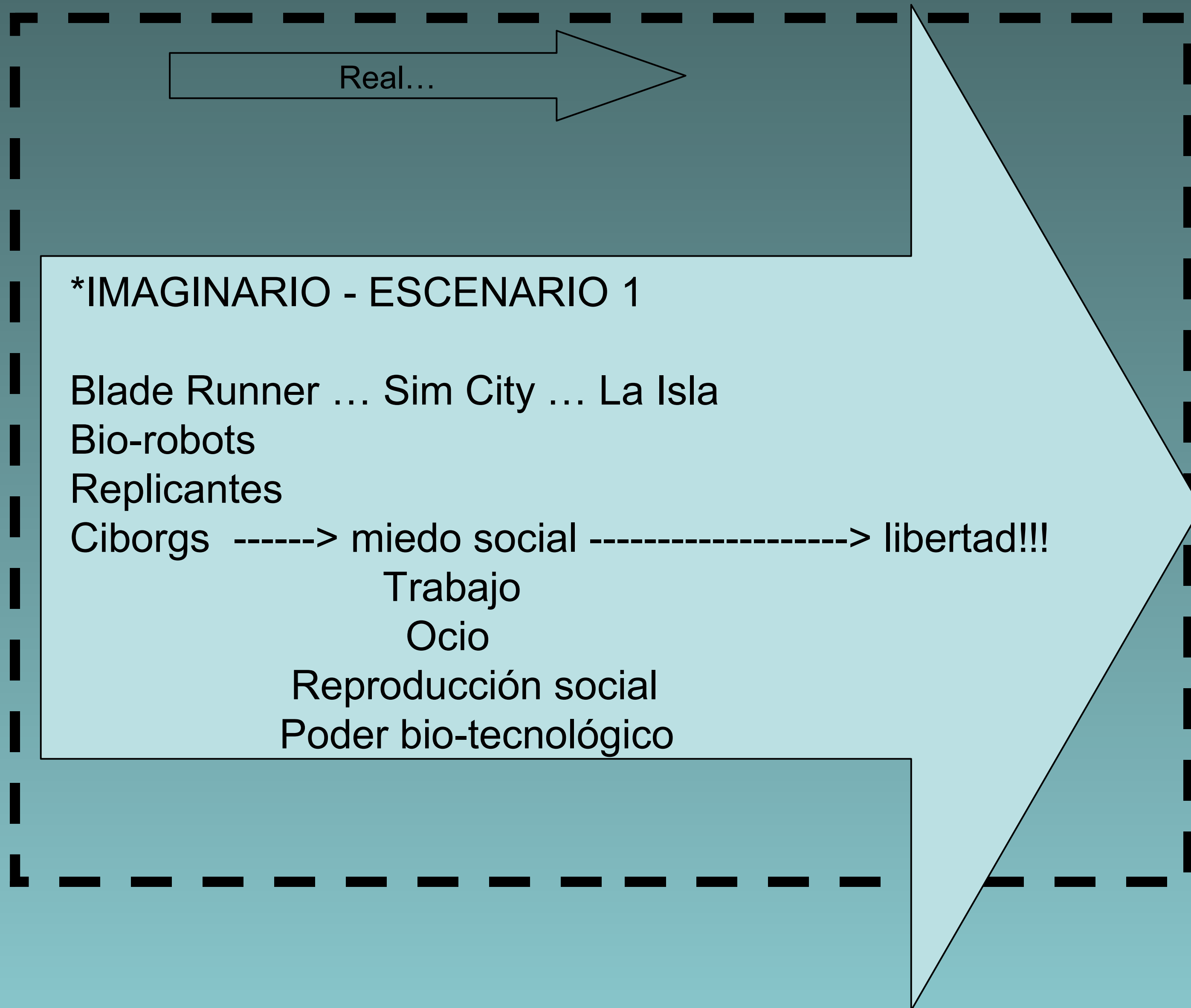
PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



HARRISON FORD

BLADE RUNNER

THE DIRECTOR'S CUT

THE ORIGINAL CUT OF THE FUTURISTIC ADVENTURE

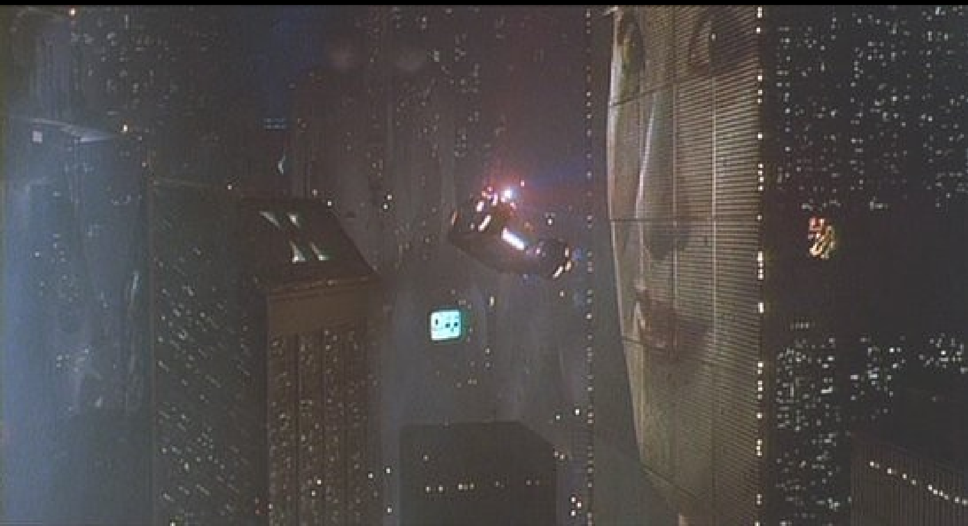


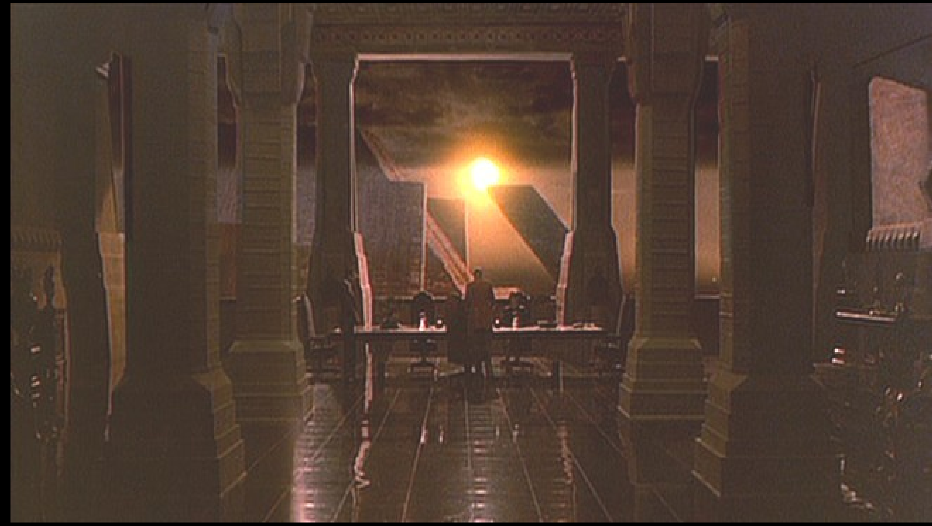




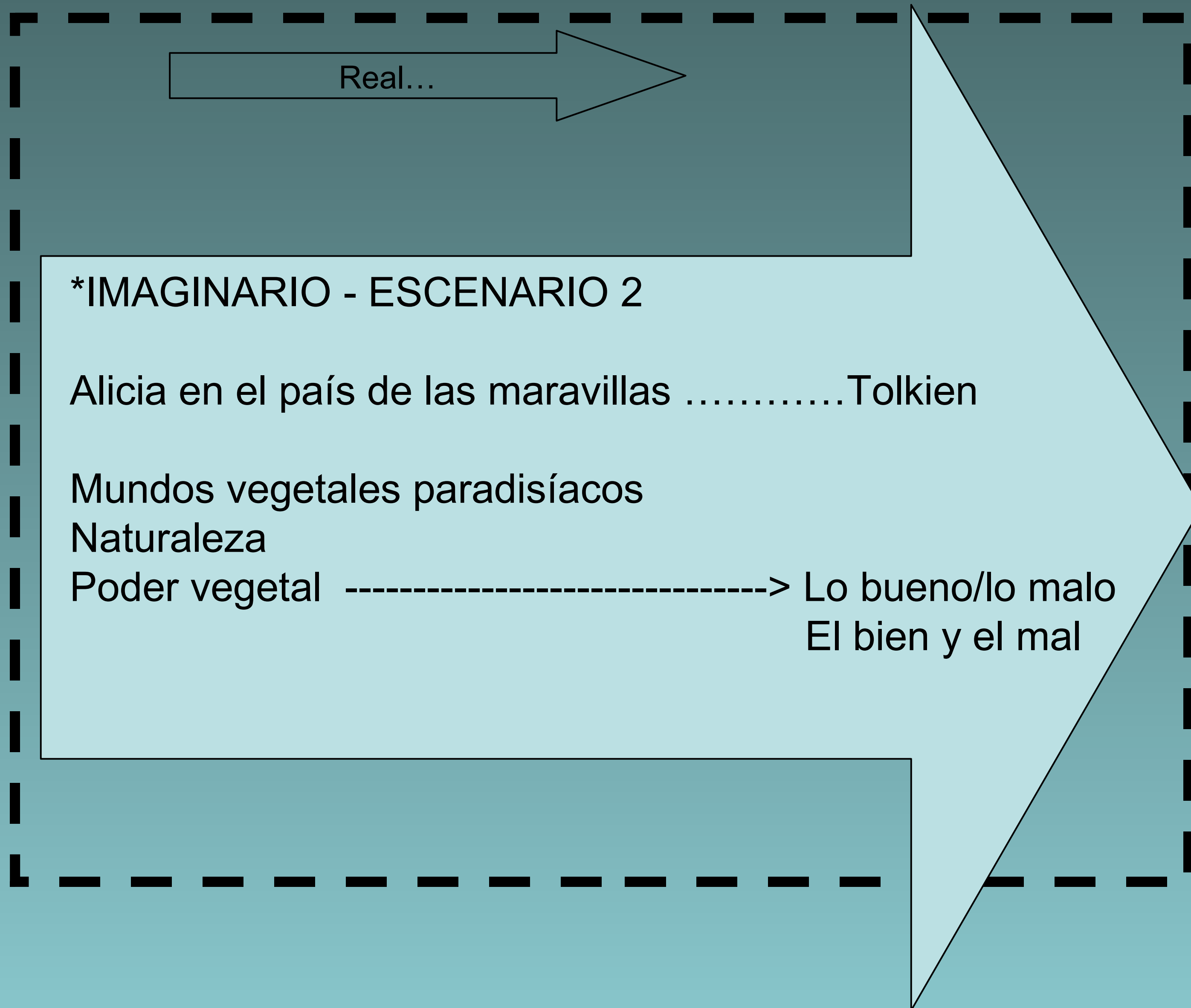




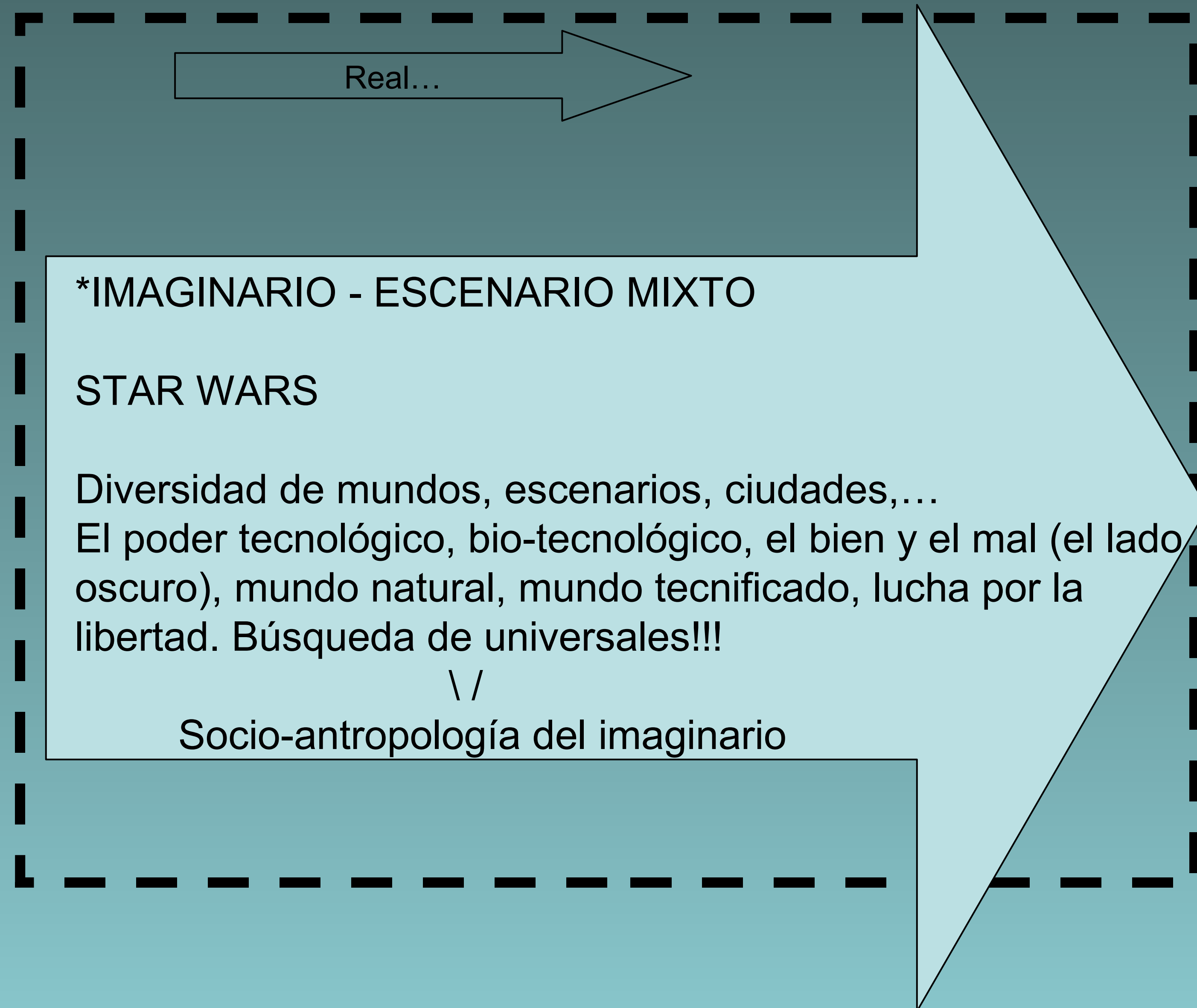




PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



STAR WARS

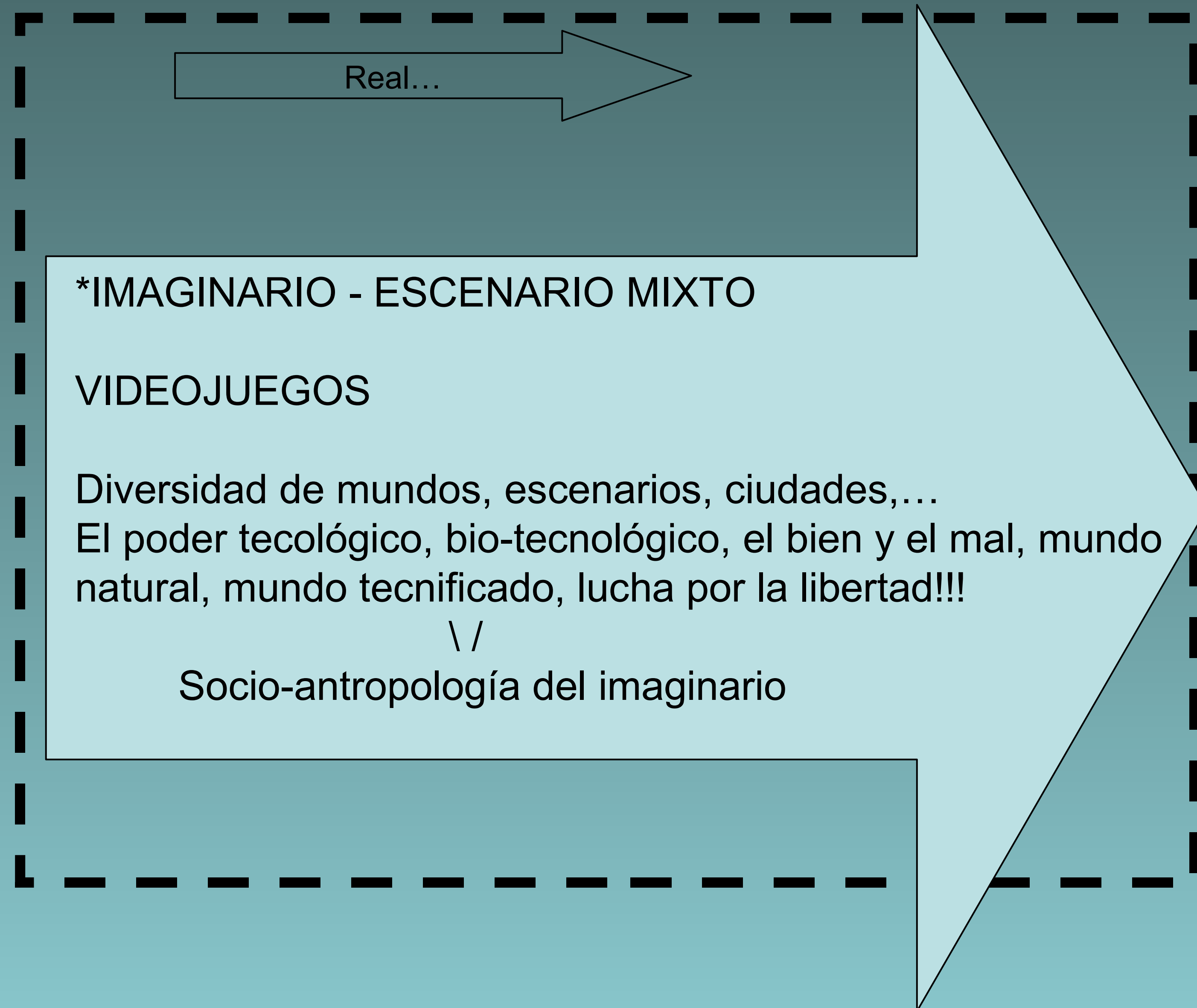








PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



Espacios virtuales … SimCity 4

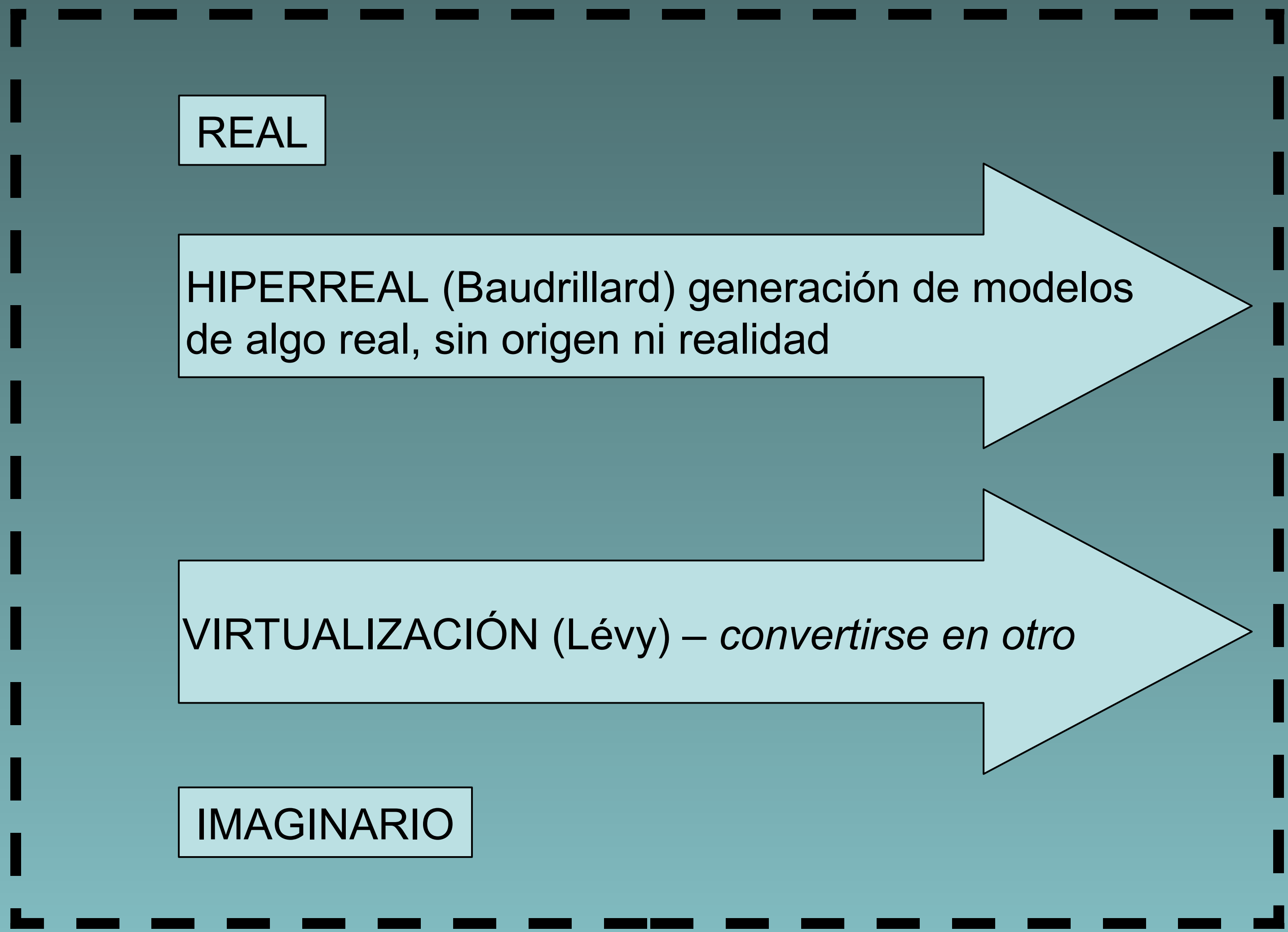


PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS

DE LA REALIDAD A LA HIPERREALIDAD

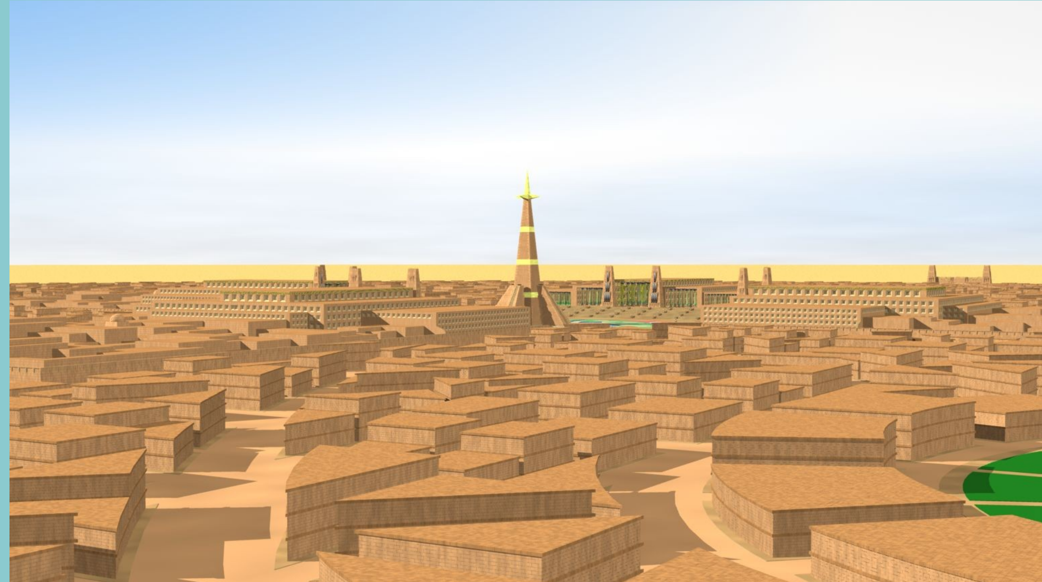
DE LO IMAGINARIO A LO VIRTUAL

PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS



Espacios de virtualidades …

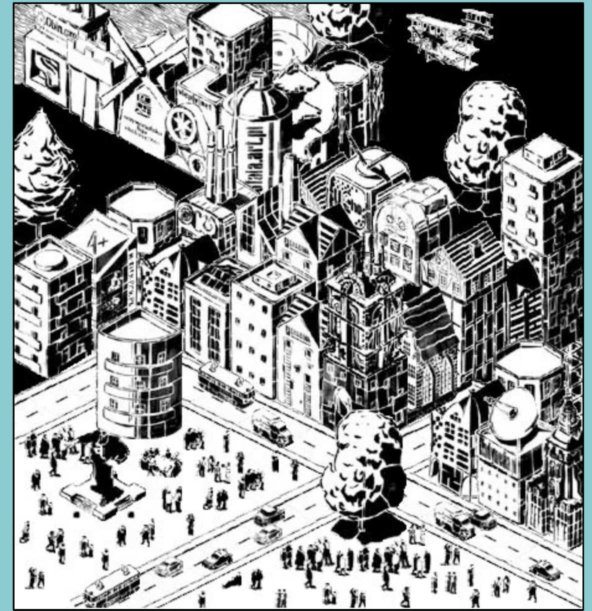






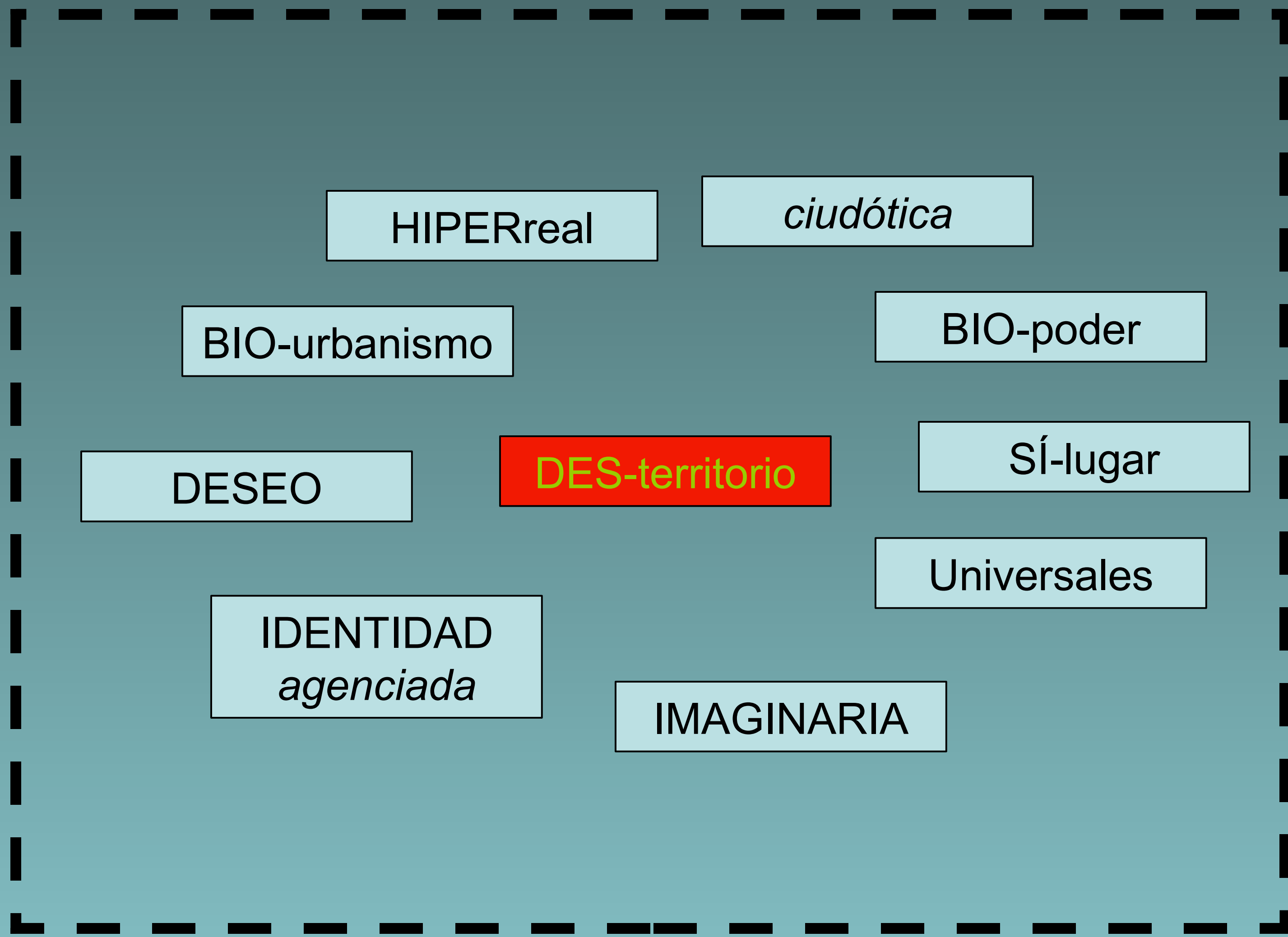


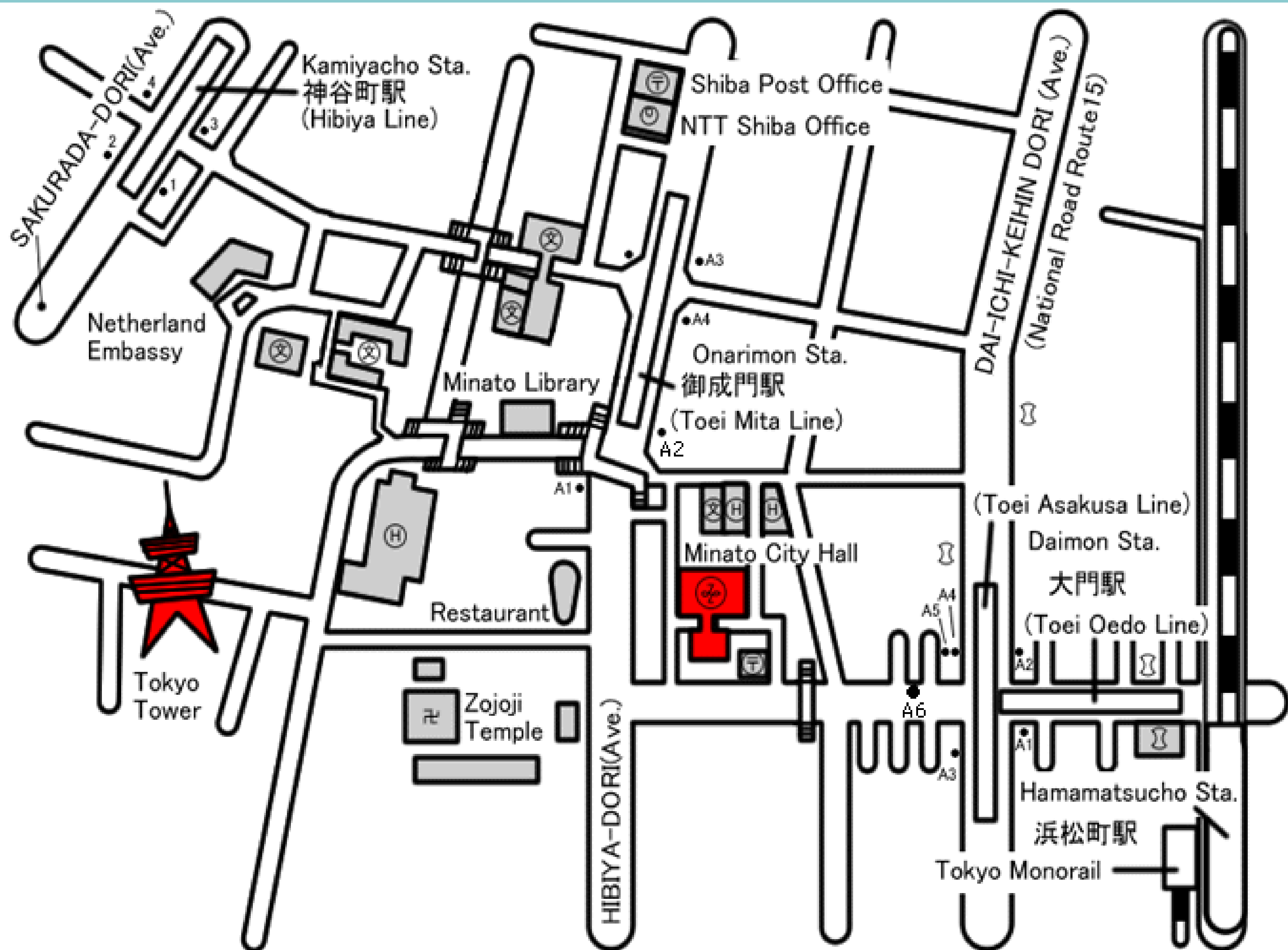

We'll never forget






PLANOS – PROYECCIONES – ESCENARIOS - CONFLUENCIAS




SAKURADA-DORI(Ave.)
Kamiyacho Sta.
神谷町駅
(Hibiya Line)
Shiba Post Office
NTT Shiba Office
DAI-ICHI-KEIHIN DORI (Ave.)
(National Road Route15)
Netherland Embassy
A3
A4
Onarimon Sta.
御成門駅
(Toei Mita Line)
Minato Library
A2
A1
(Toei Asakusa Line)
Daimon Sta.
大門駅
(Toei Oedo Line)
Minato City Hall
A4
A5
A6
A2
A1
A3
Restaurant
Tokyo Tower
Zojoji Temple
HIBIYA-DORI(Ave.)
Hamamatsucho Sta.
浜松町駅
Tokyo Monorail



VICTOR RENOBELL

vrenobell@uoc.edu

